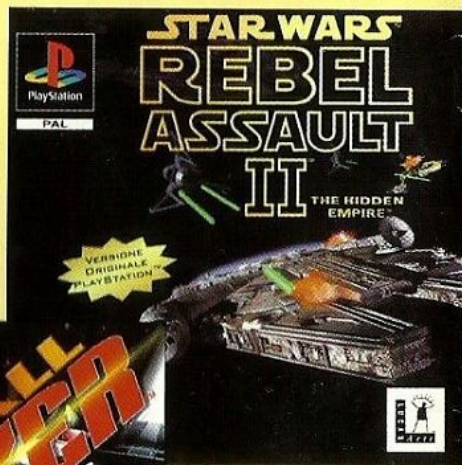
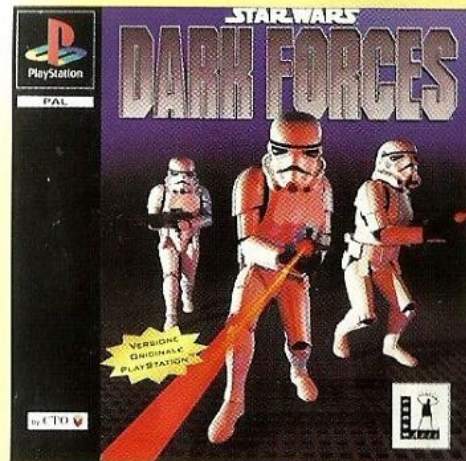
Altri giochi della LucasArts:

SLES-00642

8015887001943

PlayStation™

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

1 or 2 Players

SLES 00617

Marchi Registrati: Herc's Adventures è un marchio depositato della LucasArts Entertainment Company LLC. Il logo LucasArts è un marchio depositato della Lucasfilm, Ltd., usato sotto autorizzazione.

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Sito internet: http://www.cto.it
Prodotto sotto autorizzazione

Prima edizione: Novembre 1997

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

E-mail:assistenza@pt.cto.it

HERC'S ADVENTURES™

SOMMARIO

Il mondo secondo Herc 1
Veri Super-Mortali: scegli il tuo eroe 2
Inizio del gioco 3
Il controller 4
Configurazione del gioco 5-6
Il gioco 7-9
Incontra le divinità 10-12
Zone geografiche 13-14
Gli Amici 15
I Nemici 16-17
I Boss - I Cattivi più Cattivi 18
Armi 19-20
Oggetti Speciali 21
Potenziamenti 22
Suggerimenti Strategici 22
Riconoscimenti 23

IL MONDO SECONDO HERC

Ehi, siamo nell'antica Grecia, un posto meraviglioso per viverci... il terreno è fertile, i fiori sbocciano, l'uva è matura, la gente sta bene. Se ti guardi intorno vedi ovunque belle bambolone abbronzate che indossano vestitini ridotti. E' un po' come in California, ma con una migliore architettura e senza traffico. O meglio, tutto era così sino a quando è comparso Ade, il Dio dei Morti, che ha rapito Persefone, Dea della Primavera. Con Persefone relegata negli Inferi i raccolti vanno a male, mostri imperversano qua e là, scoppiano nuove guerre e l'acqua non è buona. Strani auspici sono stati letti nei cieli e nessuno sa più come fare un valido contrattacco. Non disperare... Zeus, il Dio del Bene, ti aiuterà. Abbiamo tre eroi locali, Ercole, Atlanta e Giasone, ognuno dei quali può gestire l'impresa...con un piccolo aiuto durante il percorso da parte di dei, dee e... da parte TUA!

VERI SUPERMORTALI: SCEGLI IL TUO EROE

Ognuno dei tre eroi ha caratteristiche speciali... cerca di giocare con ciascuno di essi per vedere quale preferisci. Se giocate in due provate le diverse combinazioni per verificare quale coppia è più veloce.

Ercole, il tipo tosto e possente

E' bello, coraggioso e non si lascia scalfire facilmente. E' cosi' forte che può sollevare case e massi, ma non è velocissimo, nel senso che non si muove molto rapidamente. E' anche eccellente nei combattimenti ravvicinati, ma non troppo in quelli a distanza. La sua specialità è il lancio della mazza.

Atlanta la rapida

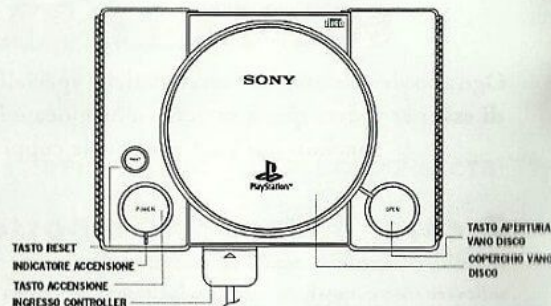
E' coraggiosa, sveglia, ben armata. Può correre per molto tempo senza affaticarsi troppo. Non è così brava nei combattimenti ravvicinati e non è così forte come gli uomini, ma le sue frecce le consentono un'ottima resa nei combattimenti a distanza. La sua specialità è la freccia di sbarramento; ha poteri devastanti ma deve essere mirata con molta attenzione.

Jason lo svelto

E' ancora giovane ma ha un grande futuro davanti a sè negli affari da eroi. Le sue abilità sono una via di mezzo fra Herc ed Atlanta ed ha una resistenza media nella corsa. La sua abilità nei combattimenti ravvicinati è la migliore rispetto agli altri eroi, ma non è altrettanto bravo in quelli a distanza. La sua specialità è la fionda che più viene roteata più è potente.

INIZIO DEL GIOCO

1. Configura la console PlayStation™ seguendo il Manuale delle Istruzioni.

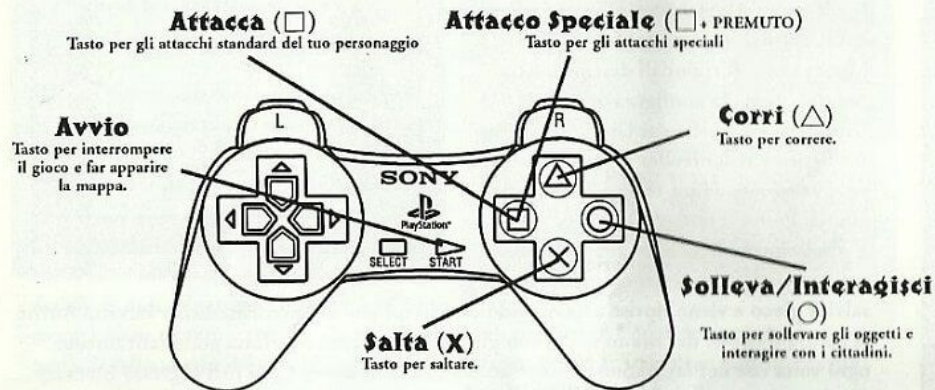
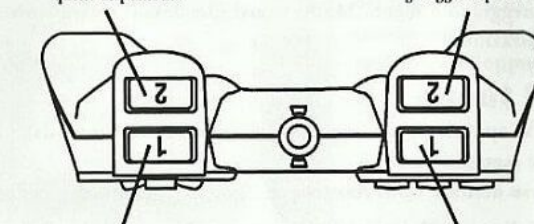
2. Inserisci il CD Herc's Adventures™ e chiudi il coperchio vano disco.

3. Inserisci i Controller e una Memory Card nell'ingresso Memory Card 1. Accendi la PlayStation™. E' sconsigliato inserire o rimuovere periferiche o Memory Card dopo l'accensione. Assicurati che ci siano sufficienti blocchi di memoria liberi sulla Memory Card prima di iniziare a giocare. Dopo aver visto la videata iniziale (che puoi saltare premendo il tasto Avvio o il tasto **X** quando giochi di nuovo) passerai a quella dei TITOLI di "Herc's Adventures".

TASTO RESET
INDICATORE ACCENSIONE
TASTO ACCENSIONE
INGRESSO CONTROLLER
TASTO APERTURA VANO DISCO
COPERCHIO VANO DISCO

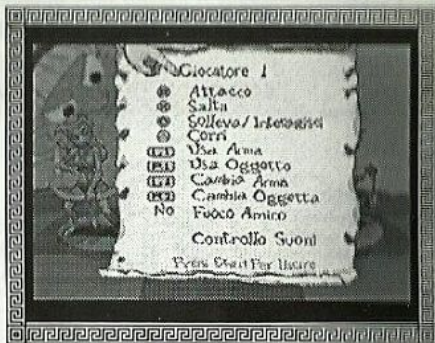
4. Per fare le tue scelte premi i tasti direzionali su e giù del controller. Premi il tasto **X** per attivare il gioco. (Premi il tasto △ per uscire dai menù).

5. Per iniziare scegli NUOVO GIOCO dal MENU' PRINCIPALE. Se giochi per la prima volta non ci saranno giochi precedentemente salvati da caricare, potresti però dare un'occhiata alle opzioni che ti permettono di configurare i tasti del controller (vedi pagina seguente). Puoi poi usare il tasto Avvio di nuovo per uscire e scegliere NUOVO GIOCO per continuare.
Ti verrà poi chiesto di scegliere un personaggio: Herc, Atlanta o Jason. Dopo averlo scelto premi un'altra volta il tasto Avvio per cominciare il gioco.

IL CONTROLLER

I seguenti comandi si basano sulle opzioni standard di configurazione. I tuoi comandi saranno diversi se avrai scelto un'altra configurazione dal Menù opzioni.

CONFIGURAZIONE GIOCO

Opzioni

Tutte le configurazioni (fatta eccezione per il Controllo del Suono) sono indipendenti per il Giocatore 1 ed il Giocatore 2. Muovi i tasti direzionali destra/sinistra per passare dalla configurazione del Giocatore 1 a quella del Giocatore 2. Per configurare il controller premi il tasto che vuoi assegnare ad un certa azione per sceglierla. Premi il tasto AVVIO per uscire alla schermata delle opzioni. La configurazione viene salvata nel momento in cui salvi il gioco e viene ripristinata quando carichi un gioco precedentemente salvato. Anche la configurazione del suono nel primo gioco salvato viene ricaricata automaticamente ogni volta che la PlayStation™ viene accesa con la Memory Card nell'Ingresso Memory Card 1. Cinque giochi salvati richiedono un blocco nella Memory Card.

Fuoco Amico

Nella modalità a due giocatori questo tasto ti permette di scegliere se le armi usate dal tuo compagno ti danneggiano o meno. Muovi i tasti direzionali destra/sinistra per selezionare questa configurazione.

Controllo del Suono

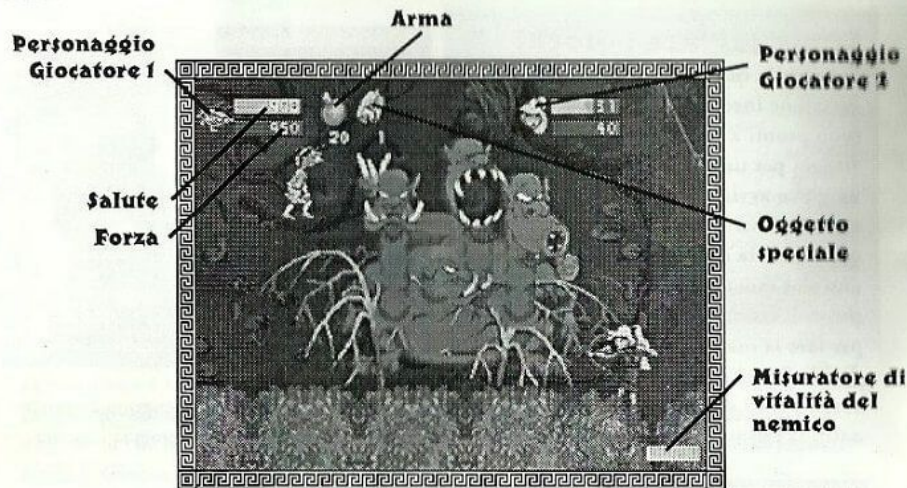
Premi il tasto **X** per far apparire la schermata del Controllo del Suono dalla quale si possono modificare le seguenti opzioni:

- Effetti - Muoviti verso destra o verso sinistra per regolare il volume degli effetti sonori.
- Musica - Usa i tasti direzionali destra/sinistra per regolare il volume della musica.
- Stereo/Mono - Permette di scegliere se la musica deve essere in Stereo o Mono.

Come salvare i giochi

Durante la tua missione per salvare Persefone incontrerai sempre gli scribi che sono pronti a registrare lo status del tuo viaggio per una dracma o due. Per salvare un gioco avvicinati allo scriba e premi il tasto **O**. Così facendo apparirà un fumetto con una lista degli slot disponibili. Scegli uno slot muovendoti in alto o in basso e premi il tasto AVVIO oppure il tasto **X** per fare la tua scelta. Scegli ANNULLA se decidi di non salvare più il gioco (ti costerà altro denaro dato che gli scribi diventano molto avari quando vengono importunati). Il salvataggio dei giochi può solo essere fatto su una scheda di memoria inserita nello slot 1.

Per caricare un gioco precedentemente salvato vai all'opzione CARICA GIOCO nel MENU' PRINCIPALE. Scegli il gioco salvato che desideri caricare e premi il tasto AVVIO oppure il tasto **X**.

IL GIOCO

Caratteristiche visualizzate

Salute

La barra gialla in alto a sinistra mostra il tuo stato di salute (ovvero quanta energia vitale ha il tuo personaggio)... che può essere ripristinato mangiando gyros (vedi i Potenziamenti) o trovando una piscina magica. Puoi anche aumentare il tuo potenziale di salute raccogliendo i cuori. Mr. Tosto ti venderà potenziale di salute incrementato al tasso di 20 punti salute per pagamento. Vale a dire che, se il tuo personaggio ha una salute di 70 e tu paghi Mr. Tosto, il tuo potenziale sale a 90.

Forza

La barra blu in alto a sinistra mostra la tua forza... rappresenta il vigore disponibile per azioni come la corsa ed il sollevamento di oggetti. Noterai che comincia ad abbassarsi quando sollevi e porti oggetti e che risale nel momento in cui ti liberi degli oggetti. Per sollevare qualsiasi oggetto sono necessari almeno 10 punti forza. Gli oggetti più pesanti richiedono un più alto potenziale di forza. La forza diminuisce quando corri o porti in giro qualcosa, ma aumenta quando non fai nulla di tutto ciò.
Puoi far crescere la tua forza raccogliendo manubri (vedi i Potenziamenti). Mr. Muscolo ti venderà potenziale di forza incrementato al tasso di 20 punti per pagamento. Vale a dire che, se il tuo personaggio ha una forza di 70 e tu paghi Mr. Muscolo, il tuo potenziale sale a 90.

Armi

L'icona immediatamente a destra delle barre di forza e salute mostra l'arma che hai in uso. L'arma viene attivata mediante il tasto **L1**... puoi vedere tutte le armi premendo il tasto **L2** (per fare il cambio di arma) nella parte superiore del controller.

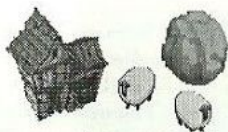
Oggetto speciale - L'icona alla destra di quella dell'arma è quella dell'oggetto speciale disponibile al momento.
Potrebbe trattarsi di una pozione magica, di un marchingegno per far indugiare il nemico o di una qualsiasi arma speciale... spingi il tasto per usare l'oggetto (**R1**) e scegli quello che vuoi premendo il tasto **R2** (per cambiare oggetto) in cima al controller.

Misuratore della Vitalità del nemico - Talvolta ti capiterà di vedere apparire una barra gialla nella parte inferiore destra dello schermo... significa che stai per incontrare un potente nemico. Questa barra indica la vitalità del nemico; quando l'indicatore si svuota e scompare, allora lo hai sconfitto.

Attacchi speciali

Ogni personaggio dispone di speciali strumenti d'attacco: Herc ha la mazza che ritorna dopo il lancio, Atlanta ha la freccia di sbarramento e Jason ha la fionda. Per azionare questi strumenti tieni premuto il tasto attacco (□). Per Herc e Jason più viene premuto il tasto, più forte diventa l'attacco. Con Atlanta, dopo aver premuto il tasto, vedrai il mirino di cui ti puoi servire per prendere la mira con la freccia di sbarramento.

Cose interessanti

Molte volte, nel corso di **Herc's Adventures**, dovrai far fronte alle richieste degli dei. Ti capiterà di incontrare un dio che ti affiderà un incarico da portare a termine... di solito consiste nel riportare un certo oggetto da un posto lontano. Durante il cammino ti troverai di fronte scenari diversi:

Case, massi, pecore ecc.

Cose che puoi raccogliere e lanciare al nemico... talvolta nascondono sotto delle dracme o altri beni.

Bersagli.

Colpendo i bersagli (per Atlanta con la freccia di sbarramento, per Herc o Jason con un oggetto) puoi ottenere dei beni extra.

Porte.

Possono essere di due tipi: alcune semplici che si aprono con chiavi generiche, altre speciali che recano sopra una lettera. Può darsi che tu debba fare un favore ad un dio prima di ottenere una chiave speciale.

Bonus sui piedistalli.

Questi ti ricompenseranno con oggetti (disegnati appunto sui piedistalli) quando ci salti sopra dopo aver portato a termine un certo incarico nella zona. Quando un piedistallo viene attivato si sentirà il suono di un corno ed il dono apparirà sopra di esso.

Durante i tuoi viaggi attraverso l'antica Grecia ti potrà capitare di vedere le piscine magiche. Queste potranno sia migliorare la tua salute sia trasformarti in maniera tale da introdurti in luoghi difficili da raggiungere. Se vieni trasformato non preoccuparti, l'effetto non dura a lungo. Sul tuo cammino incontrerai molti venditori e potrai anche far compere purchè tu abbia abbastanza dracme o merce di scambio. Puoi trattare con loro usando il tasto **O** del controller. Altri tipi potrebbero avere informazioni utili se li avvicini e premi il tasto **O**.

Anche i Super Mortali come il tuo personaggio potrebbero morire ma questo, nel mondo di Herc, non significa esattamente la fine. Puoi morire sino a quattro volte ed essere resuscitato... ma ogni volta ti risvegli negli Inferi circondato da scheletri ostili e sei lontano dall'uscita. E per di più, se dovessi venir ucciso mentre ti trovi negli Inferi (anche se non conta come una delle tue sei vite) perdi 10 punti salute. La sesta volta che il tuo personaggio muore è davvero finita. Game Over.

INCONTRA LE DIVINITÀ

Durante il tuo viaggio intorno al mondo incontrerai dei e dee (anche Ade). Ascolta i loro consigli e fai attenzione agli avvertimenti; è sempre una buona regola 'soddisfare gli dei'.

Zeus, re degli dei

E' saggio, potente, ed è dalla tua parte. Il lato negativo è che, essendo Ade suo fratello, non può darti molto aiuto a livello personale. Il lato positivo è che ha un sacco di altri parenti che non sopportano Ade molto ben disposti ad aiutarti... a patto che ti dimostri degno del loro aiuto.

Ade, Signore degli Inferi

Forse saresti anche tu di cattivo umore se dovessi trascorrere tutto il tempo in una caverna buia e maleodorante parlando ai morti. In realtà Ade voleva soltanto uscire con Persefone ma, essendo le sue doti sociali un po' scarse, l'ha rapita (sapeva inoltre che ciò avrebbe fatto arrabbiare il grande fratello Zeus). Ora che ha imprigionato Persefone negli Inferi non la lascierà più e per tener lontana la gente ha mandato in giro un gruppo di scheletri e mostri. Questo ragazzo dovrebbe darci un taglio coi caffè!

DIVINITÀ CONTINUA --

Zeus non sarà il più perfetto dei mariti (da dove pensate vengano tutti questi parenti?), ma è molto meglio di suo fratello. Era ha avuto più di un party rovinato da Ade e dei suoi amici defunti che si presentano terrorizzandole gli ospiti. Normalmente Era non ha tanto a che fare coi mortali ma vuole irritare Ade, cosicché ti darà la sua chiave per vedere Poseidone (una chiave con una H)... sempre che tu riesca a scovare e a riportarle la mucca Io.

Poseidone, re del mare

E' l'altro fratello di Zeus. Sai bene quanto sia noioso avere un fratello più vecchio che pretende sempre di sapere tutto... E' ancora peggio avere un fratellino cattivo che sta sempre a giocare con cose morte... ecco perchè Poseidone nutre un forte astio nei confronti di Ade. Dovrai quindi entrare in buoni rapporti con Poseidone se mai vuoi raggiungere una delle isole greche... faresti meglio a portargli la testa del Minotauro e potrai così avere una chiave con una P.

Dioniso, dio del vino

Dioniso è fondamentalmente un bravo ragazzo, non lo è più quando resta a corto di vino. Se tu quindi avrai cura di Idra per lui e gli porterai altri grappoli d'uva non solo ti darà una chiave con una D, ma ti trasformerà in vino di prima qualità.

Atena, dea della guerra

Atena è di solito una dea bellissima, piena di grazia e saggezza ma tu l'hai presa proprio in una giornataccia. Se ti deve aiutare nella lotta contro Ade, Atena deve sapere che ce la puoi fare, provale quindi il tuo coraggio (e riceverai una chiave con una A) sconfiggendo Medusa e riportandole la sua testa come prova.

ZONE GEOGRAFICHE

Durante il gioco puoi premere quando vuoi il tasto **AVVIO**, così facendo metterai in pausa il gioco e ti apparirà la mappa che ti mostrerà il mondo di Herc's Adventures ed il punto in cui si trova il tuo personaggio. Qui sono presenti alcune delle zone più importanti del viaggio dei tuoi eroi nel mondo antico. Sarà necessario che tu le visiti tutte per salvare finalmente Persefone (e vincere il gioco). Premendo il tasto **SELEZIONE** mentre il gioco è in **PAUSA**, apparirà un Menù che ti permetterà di abbandonare il gioco corrente e ritornare al **MENU' PRINCIPALE** in qualsiasi momento durante il gioco, tenendo premuto il tasto **SELEZIONE** e facendo la stessa cosa col tasto **AVVIO**per due secondi.

La Cima-
Come se non bastasse la Gorgone, questa è la fine del mondo. Attento a dove metti i piedi o rischi di cadere.

Il Cappuccio di Scheletro-
Proprio il modo di dire di Ade "Salve!". Appendili con le loro ossa.

L'Isola di Circe-
Molte donne dicono che gli uomini siano dei maiali. Questa maga fa qualcosa in merito.

Elis-
E' la casa della dea Era, la moglie di Zeus. E' anche il posto in cui gli atleti si preparano per le Olimpiadi.

Lerna-
E' il luogo in cui si nasconde Idra.

Sparta-
Cosa pretendi, un riparatore di frigoriferi? Sono soldati... un sacco di soldati e nessuno di loro è dalla tua parte. Cosa stanno difendendo... una mucca ?!

Cnosso ed il Labirinto di Creta-
Costruito dal grande inventore Dedalo per imprigionare il Minotauro. E' ovvio che il Minotauro non sia molto felice di trovarsi qui, e tu sei il suo bersaglio prescelto.

Iolcus-
Qui troverai il tempio di Ade... fai attenzione!

Colchis-
E' la terra del vello d'oro (e dei costosissimi guanti da sci in pelle) e di Argo, un enorme serpente.

Atene-
Dimora della dea Atena, è anche la parte più civilizzata della Grecia, ma essendo lei dea della guerra, non sorprenderti se ti imbatti in alcuni soldati lì vicino. Oh, da quelle parti c'è anche Cassandra, la profetessa di sventura.

Amazzoni-
Sono donne molto arrabbiate e possiedono armi pericolose. Non è un gran posto per una vacanza.

La Terra dei Ciclopi-
E' il luogo in cui i giganti con un occhio solo ti lanciano sassi e cercano di mangiarti. Che modo di iniziare la tua avventura...

Egitto-
Terra delle piramidi, della Sfinge e di altre stravaganti 'bellezze'.

La Mostra di Talos-
Poichè è un prodigio di tecnologia dell'antica Grecia, dovrai pagare per entrare. Verrai poi ridotto male.

GLI AMICI

Gli scribi - Registrano il tuo viaggio... per una piccola cifra.

I cittadini - Questi cittadini hanno spesso oggetti utili da vendere oppure sono in grado di darti suggerimenti nella tua missione

Mr. Muscolo - Cerca questo guru in salute.. per alcune dracme ti aiuterà a rinvigorire il fisico.

Mr. Tosto - Trova questo cittadino pieno di energia che ti aiuterà ad aumentare il tuo potenziale di salute.

Il venditore di Gyros - Ti stimolerà con uno dei suoi disgustosi rimedi per ripristinare la tua salute e la tua capacità di resistenza.

Il matematico - Può essere utile, sa tutti i numeri giusti.

I NEMICI

Cattivi normali

Gli Scheletri - Sono le truppe brontolone di Ade, attaccano con spade e sono così determinati che possono essere decapitati e continuare talvolta ad attaccare.

I Ciclopi - Sono grossi giganti stupidi con un occhio solo. Ti lanciano sassi e se ti avvicini troppo ti sollevano e ti sbattono a terra. La loro scheda dice che "Non si trovano bene con gli altri".

I Soldati - Sia che lavorino per Minos, Sparta, Colchis o siano solamente briganti, i soldati possono essere una seccatura. Attaccano con delle lance fino a che non elimini la loro armatura. Se non sei vicino e loro sono di pattuglia non ti attaccheranno a meno che non ti avvicini loro o li attacchi per primo.

Cassandra - Non è colpa sua, ogni cosa che predice si avvera... e quasi ogni cosa predetta ti fa male. E' una buona idea starle alla larga.

I Pesci Carnivori - Non è sempre sicuro nuotare nell'Oceano. Dopo averti individuato, i pesci carnivori si dirigeranno verso di te per darti un Grosso Morso. Poi morderanno ancora, poi ancora. Non bastasse, una volta che sei nell'acqua alta le tue armi non hanno più effetto su di loro. Potrebbero anche incastrarti in un angolo e coalizzarsi contro di te.

Pan - E' un dio minore che suona il flauto e ti fa ballare.

La Strega - E' piuttosto matta, ti infastidisce in continuazione... ma non voltarle le spalle.

Il Soldato Tosto - Ce n'è uno in ogni gruppo di soldati, sembra diverso dagli altri, colpisce in modo più vigoroso e devi colpirlo più volte fino a quando non rimane a terra.

Gli Uccelli Stimpali - Ti bombardano, ti lanciano piume e sono davvero fastidiosi.

Il Baby Cinghiale - Uccidilo prima che cresca. (Di fatto non cresce, ma anche un piccolo cinghiale può dare fastidio).

Le Arpie - Sono donne alate ripugnanti che svolazzano qua e là colpendo la gente con grida penetranti.

Le Amazzoni - Non sono quelle belle di Paradise Island. Ti potranno colpire con le loro aste e possono anche schiacciarti con una certa forza.

Le Ninfe della Foresta - Sono dolci spiriti a forma d'albero che, guarda caso, vanno in giro armati... tu sei il loro bersaglio.

Le Ninfe del Mare - Saltano dall'acqua e ti soffiano bolle... che bello! Tranne che per le bolle che ti seguono... possono esplodere e farti male.

Il Ladro - Ti ruberà tutto in continuazione... puoi scappare o distruggerlo... se ci riesci.

Lamia (Le Donne Serpente) - Queste viperine ladre sono così maligne che faranno cadere qualsiasi cosa pur di attaccarti.

I BOSS-

I cattivi più cattivi

Il Cinghiale di Caledonia - E' un cinghiale grosso e pericoloso, scorrazza in giro abbattendo pareti e ti può anche mangiare! Devi cercare di farti strada, ha un alito cattivo! Bleah!

Il Minotauro - Quando si sente toro ti carica, ti butta a terra e ti spinge con le corna. Quando si sente uomo ti lancia solo l'ascia. Che scelta!

Talos - Una grossa fonte di problemi. Ti rovina, ti urta con violenza, ti getta bombe e ti trasforma in una pizza Mediterranea.

Medusa - Non solo ha serpenti al posto dei capelli, ma il suo sguardo può trasformarti in pietra. Non è bello incontrarla.

Idra - Non avvicinarti troppo a questo mostro amante degli acquitrini. Ti devi liberare definitivamente della sua testa... il brutto è che ne ha più di una!

Il Grosso Serpente - Che creatura malvagia. Ti cattura, ti sputa... forse devi affrontarlo un po' alla volta.

Cerbero - E' il cane da guardia di Ade, ha tre teste per morderti. E' in grado di abbattere pilastri e spara saette di energia. Se lo fai arrabbiare sul serio, una delle sue teste esplode. Chiamarlo 'bel cagnolino' non è sufficiente.

ARMI

L'Immondizia – – E' un'arma fetida ma alcuni pezzi sono molto leggeri e te ne puoi liberare molto velocemente.

Le Lance – Sono aste regolari in grado di fare un certo danno quando vengono lanciate.

L'Alito di pepe – Fa un po' di danno e segue i nemici.

Le Bombe – Sono simili alle saette ma non così potenti. Possono essere lanciate su ostacoli tipo muri per raggiungere quei nemici difficili da prendere.

Le Palle di neve – Sono armi leggere per fare piccoli danni e per gelare un po' i nemici.

L'Alito glaciale – Gela il nemico per un breve periodo.

Il Tridente – Lancia lenta ma molto potente.

Le Saette di Zeus – Sono molto potenti e possono far effetto su un'intera area colpendo più di un nemico.

Lo Sputo di roccia – Permette al tuo personaggio di gettare molto velocemente dei pezzetti roccia dalla bocca direttamente sul nemico. E' anche noto col nome di 'La vendetta di Demostene'.

Il Tabù del Male – Sparalo per rimpicciolire qualsiasi nemico che colpisci.

Le Lance Infuocate – Lance infuocate per vaste aree. Molto potenti...i nemici sono fritti!

La Testa di Medusa – Trasforma la gente in pietra, è potentissima.

Le Trappole per Cinghiali – Mettine alcune sul percorso del nemico per fare danni maggiori.

OGGETTI SPECIALI

Le Dracme - Sono soldi, ti permettono di comprare oggetti tipo lance e rane, salute e forza.

Le Mucche Gonfiabili - Usale come richiamo.

La Scatola di Pandora - Si tratta di un'arma incredibilmente potente che scova, attacca il nemico e ti segue per una breve distanza.

Il Vello d'oro - E' un oggetto magico speciale che ti servirà nella parte finale e per salvare Persefone.

La Pozione Magica - Può avere un buono od un cattivo effetto su di te... dipende dalla tua brutalità.

I Falchi - Volano distraendo il nemico.

Le Rane - Saltellano distraendo il nemico.

I POWER-UP

Il Gyros - Questo cibo ripristina la tua salute.

I Cuori - Servono ad aumentare il potenziale di salute che ti viene concesso così come per guarire le ferite.

I Manubri - Servono ad aumentare il potenziale di forza che ti viene concesso.

SUGGERIMENTI STRATEGICI

1. Atlanta non riesce a sollevare le case quando comincia il gioco, ma può correre più velocemente e più lontano di chiunque altro. Dovrai aumentare il suo potenziale di forza prima che possa sollevare oggetti come le case. Inoltre tutti i personaggi possono colpire con le armi i bersagli che si prospettano loro durante il gioco in modo da essere ricompensati con denaro o con un bonus.
2. Conserva le tue risorse, il denaro in special modo. Se spendi tutte le dracme in lance e rane all'inizio, magari dopo non sarai in grado di acquistare il gyros necessario per sconfiggere più in là cattivi più truci.
3. I mezzi di trasporto e le catapulte posso portarti da un capo del mondo all'altro ma non sempre ti portano esattamente dove vuoi... potrebbe trattarsi di un viaggio di sola andata per cui... stai attento!
4. Gli scribi che ti permettono di salvare il gioco sono sparsi dappertutto... approfittane quando li vedi. Ricorda dove si trovano in modo da tornare indietro per salvare il gioco se ne hai bisogno.
5. Usa spesso la Mappa... potrebbe esserci più di un modo per raggiungere il posto in cui vuoi andare. D'altro canto è anche una buona idea esplorare attentamente il luogo in cui ti trovi... ci sono alcuni posti che possono essere raggiunti solo da una direzione.
6. Vi sono diverse strategie a seconda dei Cattivi. Cerca di provare tutte le armi e tutte le strategie fino a quando trovi quella che funziona meglio. Ricorda che i Cattivi hanno poteri magici e qualche volta le armi potenti altrove non hanno l'effetto desiderato su costoro.

RICONOSCIMENTI

Big Ape Productions

Design di Gioco **Dean Sharpe & Mike Ebert** Programmatore Capo **Dean Sharpe**
Programmatori **Jeff Hall & Alex Michaluk** Programmazione Addizionale **Dean Grandquist**
Responsabile Grafica **Mike Ebert** Grafica 2D **Sean Turner**

LucasArts Entertainment Company LLC

Responsabile di Produzione **Camela Boswell** Resp. Marketing Prodotto **Barbara Gleason**
Coordinatori di Produzione **Susan Upshaw & Kim Kowalski** Grafico/Progettista **Peter Tsacle**
Animatori 2D **Kevin Boyle, Mark Hamer, Martin Yee, Chris Miles, Anson Jew, Leonard Robel** Grafica Manuale **Kim Balestreri** Effetti Scene **Mike Levine**
Tecnica Grafica **Jillian Moffett, James Byers & Kim Gresko**
Compositore/Responsabile Musiche **Michael Land** Consulente Musicale **Peter McConnell**
Progettista Audio Associato **Julian Kwasneski** Coordinatore Dipartimento Audio **Kirsten Becht**
Musica Addizionale **Andy Newell per Earwax Productions**
Composizione Audio **Brad Van Tighem per Jumpin' Jack Software**
Sound Composition **Creek Hart** Voice Director **Darragh O'Farrell**
Responsabile Editing Voci **Khris Brown** Assistente Editing Voci **Coya Elliott**
Coordinamento Editing Voci **Peggy Barlett** Attori: Voce di Atlanta **Rachel Reenstra**
Voce di Atena **Lois Nettleton** Voce di Ade **Castulo Guerra** Voce di Era **Patty Parris**
Voce di Dioniso **Michael Gough** Voce di Zeus & Poseidone **Tom Wyner**
Voce di Jason, Bronze Guy & Big Soldier **Wally Wingert**
Voce di Minotauro, HellDog & Soldier **Patrick Fraley** Responsabile C.Q. **Mark Cartwright**
Supervisore C.Q. **Dan Connors** Capo Tester C.Q. **Adam Pasztory** Tester C.Q. **Dana Fong, Deedee Anderson, Stuart Malkin, Jason Lauborough, Leland Chee, Lee Susen, Mike Dillon, Todd Stritter & Scott Douglas**
"Cupcake la Dea della Masterizzazione" **Wendy Kaplan** "Twinkie l'Assistente" **Kellie Walker**
Manuale scritto da **Jo "Capt. Tripps" Ashburn, Dana Fong & Camela Boswell**
Progetto Manuale, Confezione & CD di **Soo Hoo Design**
Grafica Confezione **Steve Purcell** Responsabile Supporto Prodotto **Dan Gossett**
Responsabile Pubbliche Relazioni **Tom Sarris** Associato Pubbliche Relazioni **Heather Twist**
Responsabile Vendite **Jason Horstman** Responsabile Vendite Nazionali **Meredith Cahill**

Versione Italiana - C.T.O. S.p.A. - Zola Predosa (BO)

Ringraziamenti Molto Speciali

George Lucas

NOTE: